

PORT

FOLIO

松原 みなほ

PROFILE



松原 みなほ

matsubara minaho

専門学校名古屋デザイナー学院
ゲーム・CG 学科
3DCG デザイン 専攻

SKILL



勉強中です。

2004年2月23日生まれ愛知県出身です。
起工科高等学校デザイン科を卒業しました。
趣味はデジタルイラストや油絵を描くことです。13年間合気道をしています。
幼いころから3Dアニメーションが好きなので3DCGモデラーを目指しています。
見た人全員にこの3Dがすごいといわれるような制作を目標に
セルルック調なキャラモデリングと
リアルな背景モデリングを中心に勉強しています。



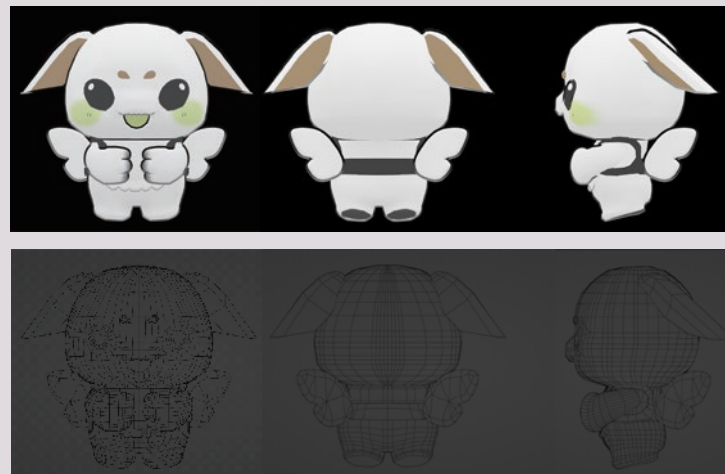
ペットののりたまちゃんです



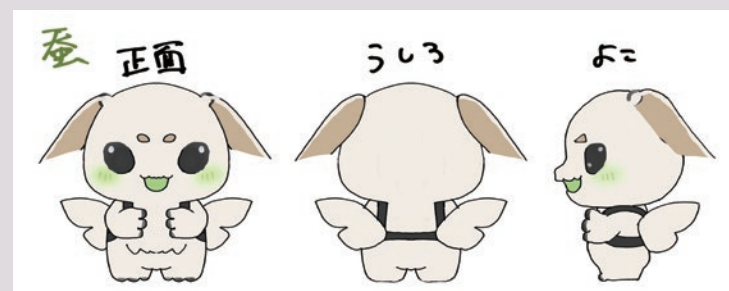
ポリゴン数 5,902
テクスチャ 2枚



三面図



デザイン画



蚕をモデルに作りました。魔法少女などの横にいるマスコットキャラクターをイメージしています。犬感が強くないように気を付けました。

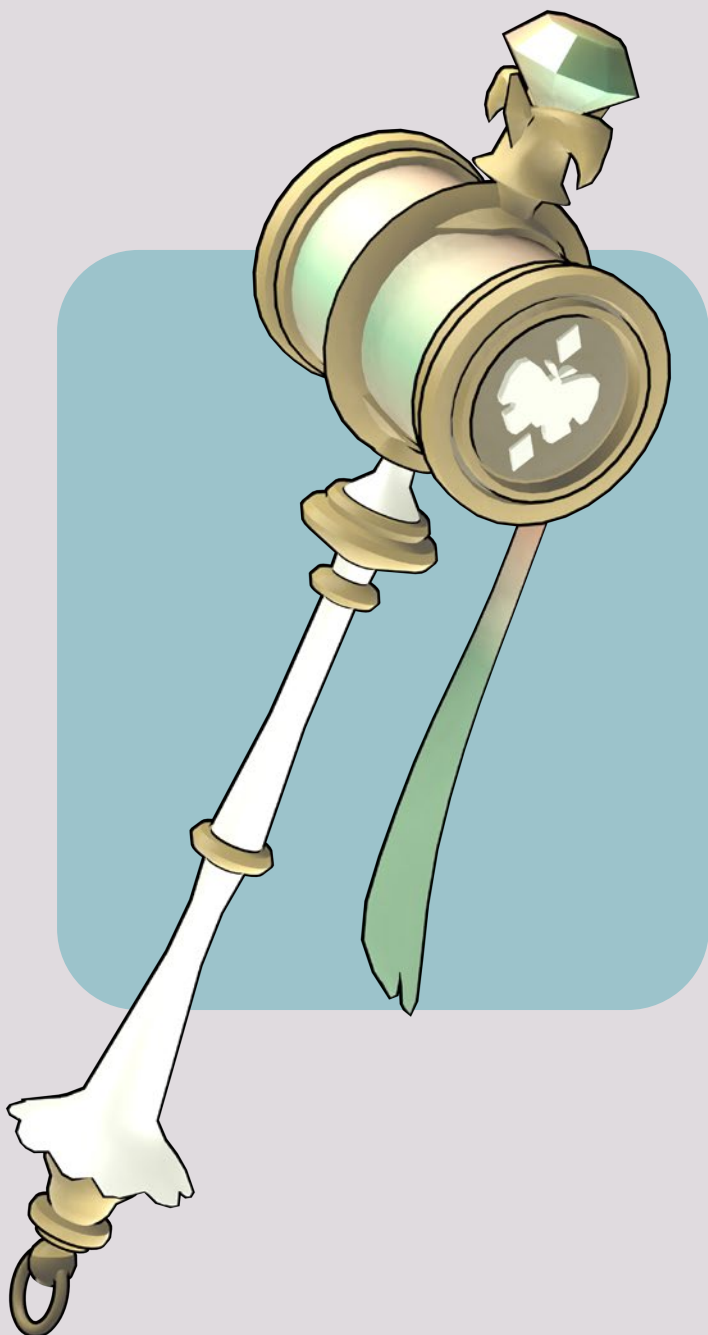
WEAPON MODELING

制作時間 9 時間

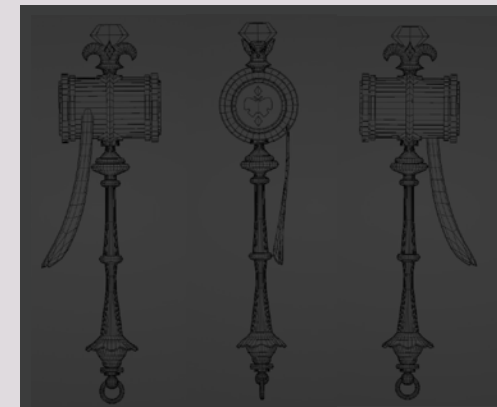
制作期間 2022/09/27~10/25



ポリゴン数 23,892
テクスチャ 0枚



三面図

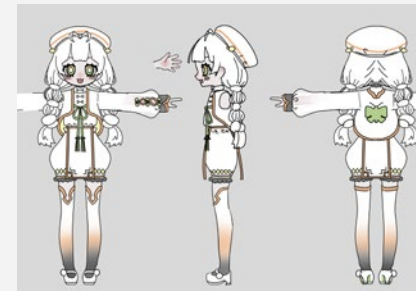


武器デザイン案



蚕や繭をイメージし、
中華感のあるデザイン
になるように心がけました。

この武器を使う繭がモチーフの少女

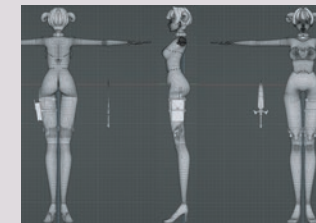
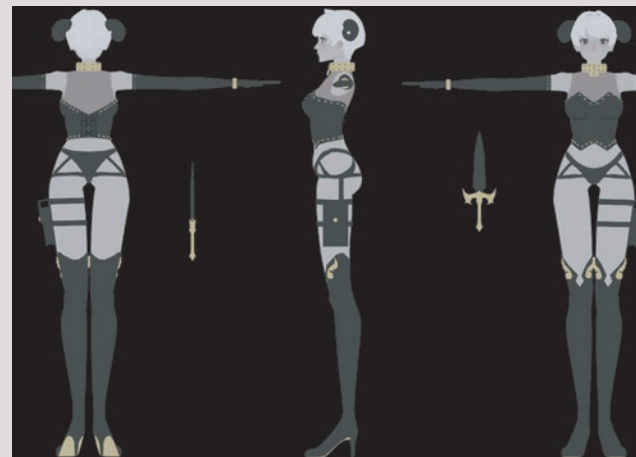


繭をモチーフにした少女に持たせる武器を考えました。
セルルック調にしつつも金属感は失われないように心がけました。



ポリゴン数 359,595
テクスチャ 2枚

三面図

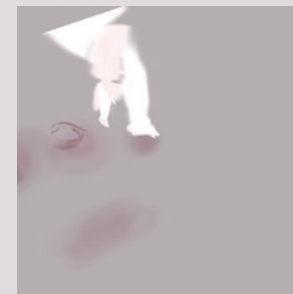


テクスチャ

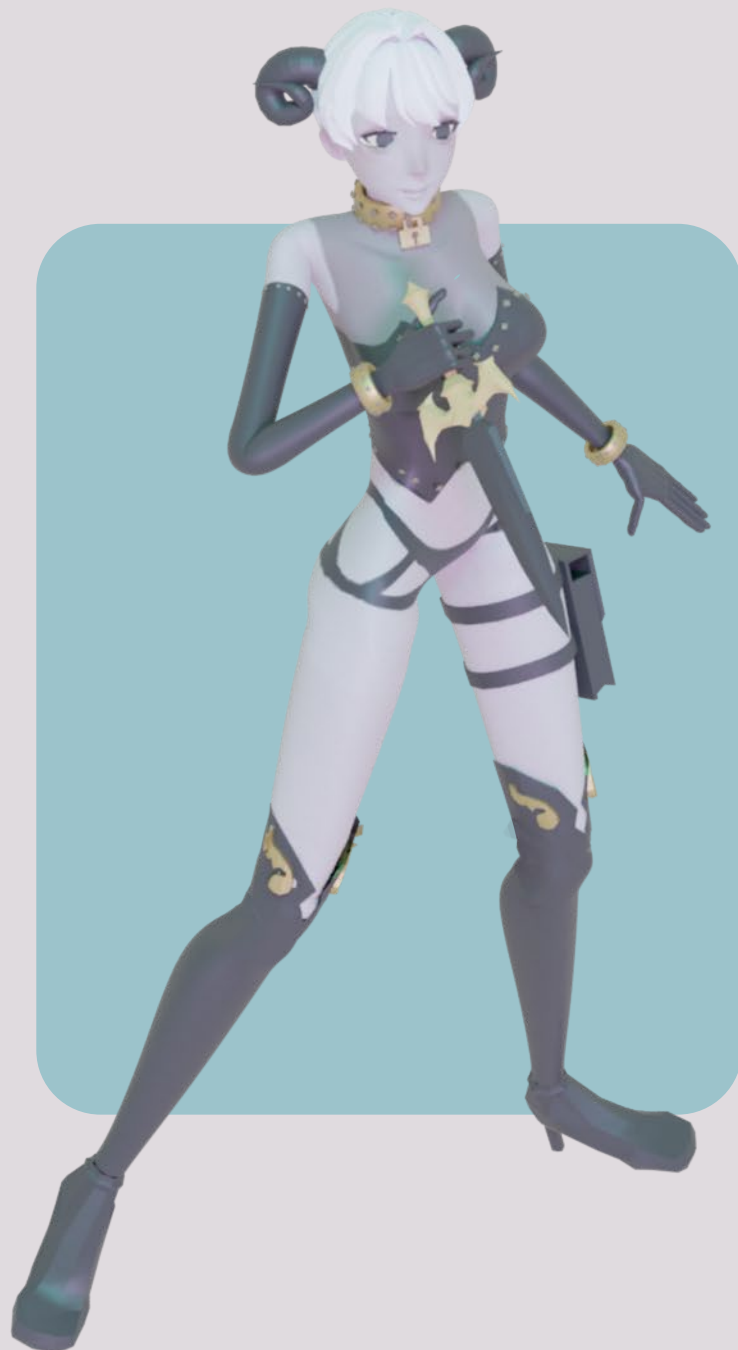
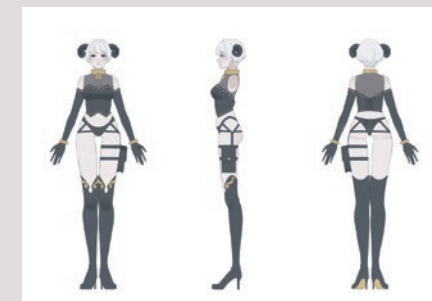
体



顔



キャラクターデザイン (菊地 彩寧)



東京ゲームショウのオンライン出展に作品提出したサキュバスの女の子のモデリングです。デザイン、モデリング、モーションに分かれて制作し、私はモデリングを担当しました。

キャラクターデザインのイメージが損なわれないよう心がけました。



LIVE2D

Blender 初作品

三面図



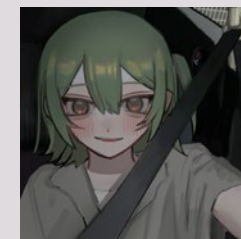
イメージイラスト



パーツ分け



アニメーション



<https://youtube.com/shorts/frGBShU8obU?feature=share>

今までやったことのないことをやろうと思い、「二次元の女の子が現実にいる」をコンセプトに高校時代に制作しました。この時3Dモデルを作ってみたのがこの業界を目指すきっかけになりました。

ROOM MODELING

制作時間 7 時間
制作期間 2022/11/28





テクスチャ



スーパーのお肉コーナーを作りました。
高校時代に精肉店でバイトをしていた時の記憶を
頼りに資料集めをしました。
資料の画像を調べただけで作成をした他のものよりも
構造がより分かっていたので作りやすかったです。
実際に作るものに触れる経験の大切さを学びました。

ROOM MODELING

制作時間 48 時間
制作期間 2022/04/24~07/21

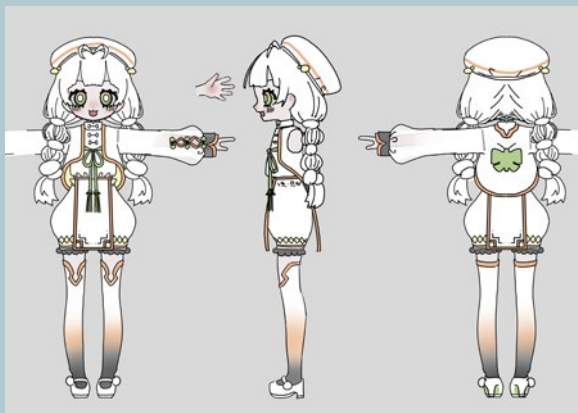
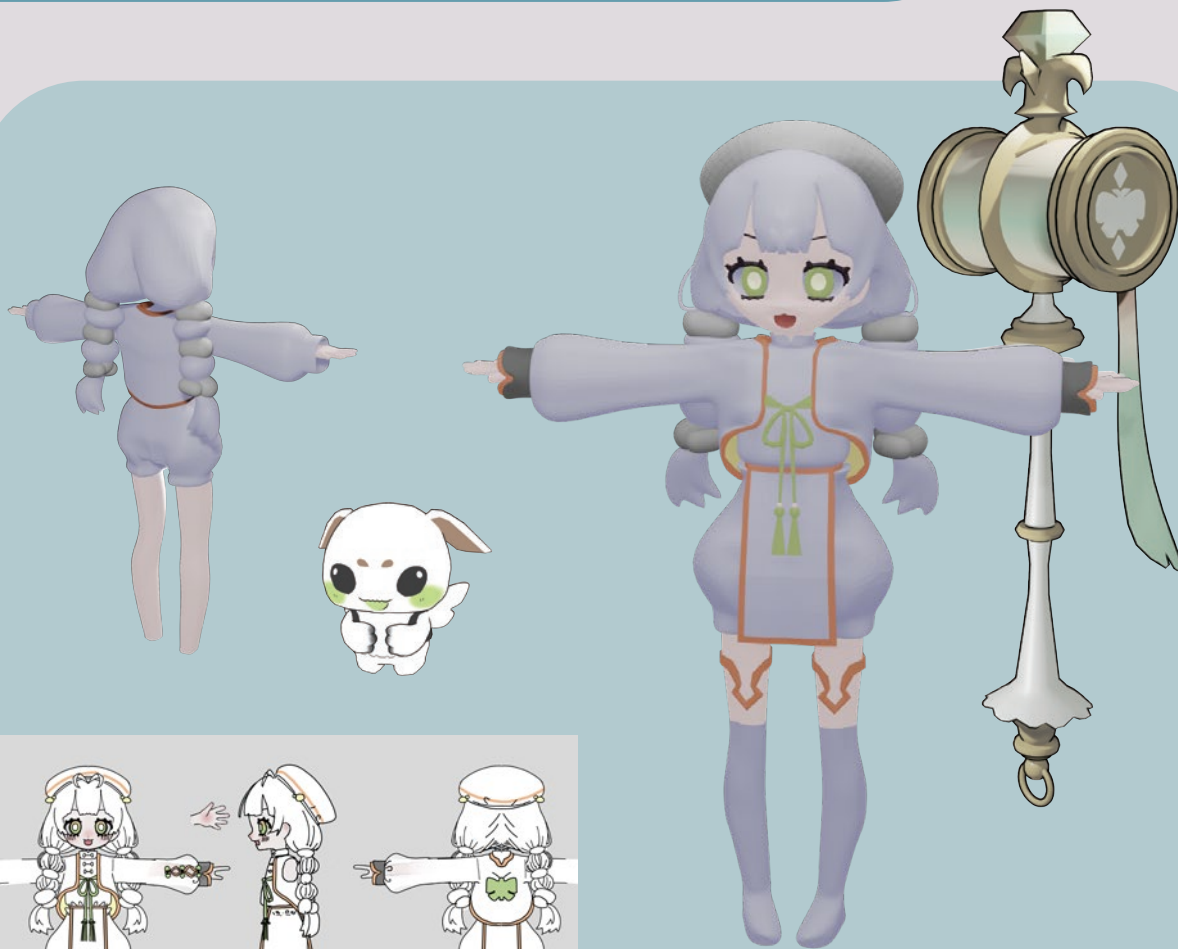


雑な性格の人の家のキッチンを作りました。雑さを表現するため配置を乱雑にしました。汚れや缶などのパッケージをテクスチャでつけていきたいです。

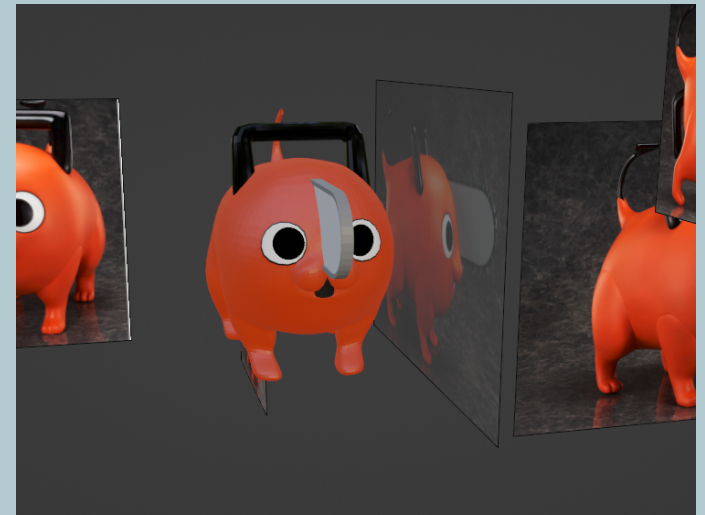


ポリゴン数 648,047
テクスチャ 0枚

作業途中

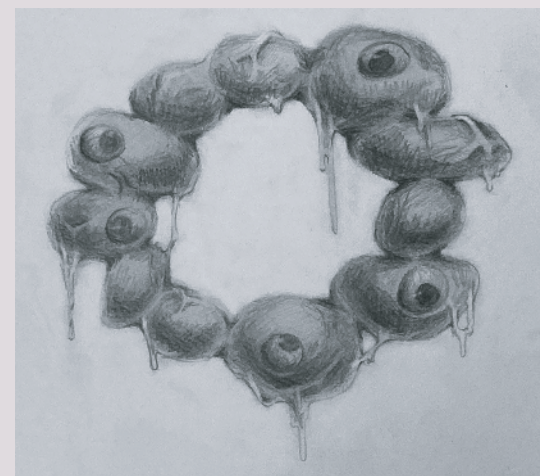


今作業している蚕の繭をモチーフにした少女です。
ソリッド化でアウトラインを付けようと思っています
人型のモデルにアウトラインを付けるのが初めてなので
うまくできるように考案してます。

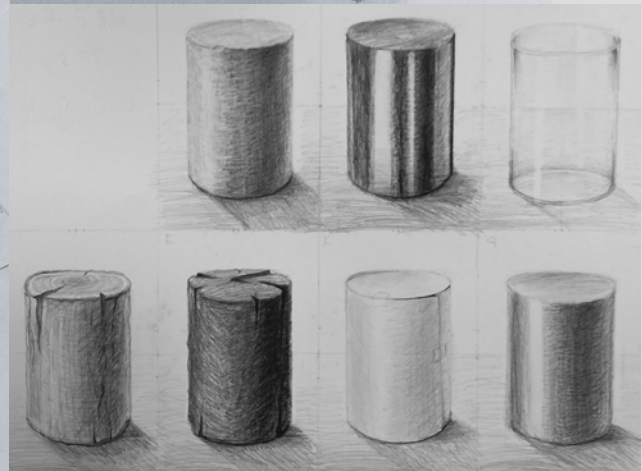
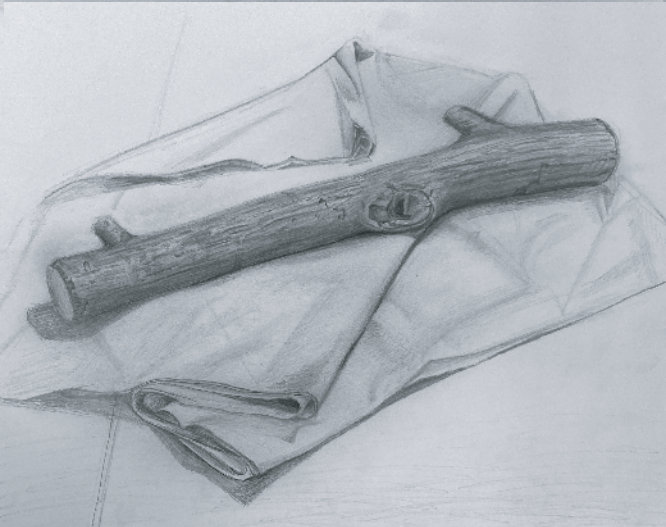
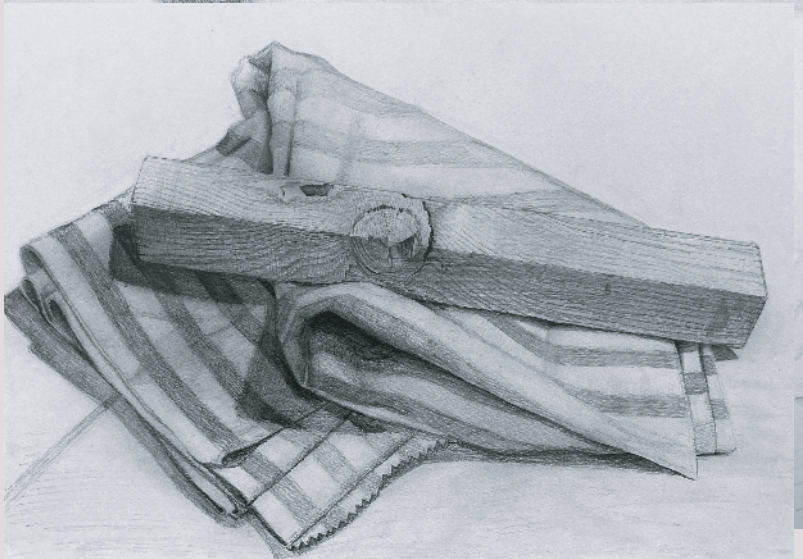
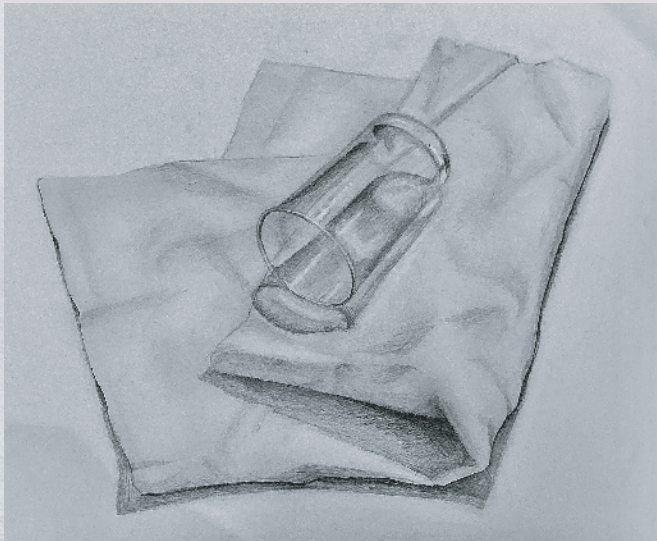


チェンソーマンのポチタの等身大フィギュア
が出たのですが高くて買えないので作りはじめました。
どこから見ても可愛い計算されつくしたフォルムをしていて
再現するのが難しいです。
すでに存在するキャラクターを作るのは初めてなのですが、
とても勉強になっています。

デッサン



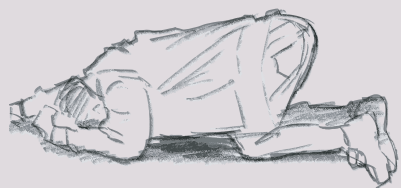
デッサン



デッサンでは、描かれない裏面や横面の構造を考慮することを大切にしています。モチーフの質感をつかむために配置前によく観察したり触ったりしています。

クロッキー

クロッキーでは見えない面を想像することを心がけながら描いています



OIL PAINTING

でっかいキャンバスに食べ物の絵ばかりかいていました…



↑『おつかれさまです』
2022年度第80回一宮美術展で
市長賞をいただきました。

『ちこく!』
2020年度第78回では
美術展賞をいただきました。→



高校時代は特に油絵に多く時間を使っていました。
平面から写実的な立体感のあるものを描くのが好きだったので
そこから今の3DCGに繋がっているものがあると思います。

ご拝読いただき
ありがとうございました！